

KDO SI HRAJE...

V každé z nás je kus dítěte. Tak se za něj nestyděte a hrajte si. Tohle je ideální inspirace pro letní dny plné rodinné pohody, prostě zábava pro malé i velké.

nezlobí



Deskové hry provázejí člověka víc než 5000 let.

O tom, že existovaly i ve starých civilizacích, podávají důkazy archeologické nálezy a obrázky na zdech. Za nejstarší se považuje hra, kterou archeologové našli v mohyle v jihovýchodním Turecku. Bylo objeveno 49 vyřezávaných a pomalovaných kamínků, jejichž stáří se odhaduje na 5000 let. Různé po světě byly objeveny hrací kostky, vyrobené například z kostí, kloubů, dřeva, mušlí, pak i mědi, skla, mramoru nebo slonoviny. Nejstarší deskové hry, které byly objeveny v Egyptě, pocházejí z období 3500 let před

naším letopočtem. Byly to především vrhcáby. Ty se mimochodem hrály hodně i u nás. V Čechách se dochovaly nejstarší kruhové hrací kameny na pražském Vyšehradě, jedná se o přelom 10. a 11. století.

Trochu mladší jsou nálezy deskových her z Číny nebo starověkého Řecka a Říma. Do Evropy se dostaly někdy ve středověku a hrály se především na šlechtických sídlech, ale pak se rozšířily i na venkov. O deskových hrách se zmiňuje i sám Jan Ámos Komenský ve svém díle Svět v obrazech, popisuje vrhcáby nebo šachy.

*Člověče,
NEZLOB SE!*

Tuhle figurkovou honičku milujeme všichni. Základem nejspíš byla indická hra PAČÍŠÍ ze 7. století. Díky mořeplavcům se dostala nejdříve do Španělska, pak ji v 19. století dovezli Angličané, dokonce ji pod názvem LUDO patentovali. V Čechách se začala objevovat už v roce 1882, prodávala se pod názvem ROZMARNÁ HRA PRO VESELÉ KRUHY DAM A PÁNŮ.



Z historie

HRA SENET

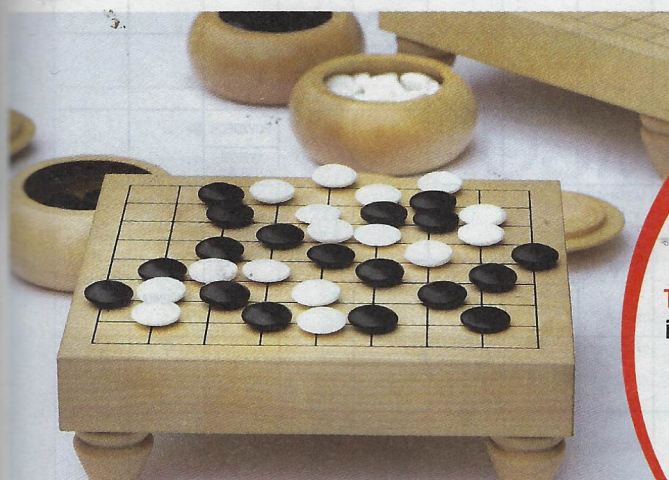
Byla nalezena v egyptských hrobkách, pochází z doby 3500 př. n. l. Hraje se na plánu o rozměrech 3×10 polí a hází se čtyřmi klacíky (místo kostek), jejich poloha ukáže o kolik polí figurka postoupí.

HRA MEHEN

Pochází z doby 3000 let před naším letopočtem z Egypta. Herní deska má tvar stočeného stočeného hada, jeho tělo je rozděleno na obdélníky. Hraje s figurkami ve tvaru lvů a s kuličkami.

KRÁLOVSKÁ HRA UR

Pochází z Mezopotámie z období 2500 let před naším letopočtem. Jde o hru pro dva hráče na dvaceti čtvercích, objeveny byla i ve vykopávkách na Krétě nebo Srí Lance.



HRA GO

Je patrně nejstarší dosud hraná hra z 2000 př. n. l. a pochází z Číny, kde se jí říká Wej-čchi. Hraje se obvykle na desce 19×19 průsečíků s černými a bílými kameny. V Japonsku a Koreji se hraje dodnes, a to i profesionálně, pořádají se v ní mistrovské závody, dokonce je možné hrát ji s počítačem.



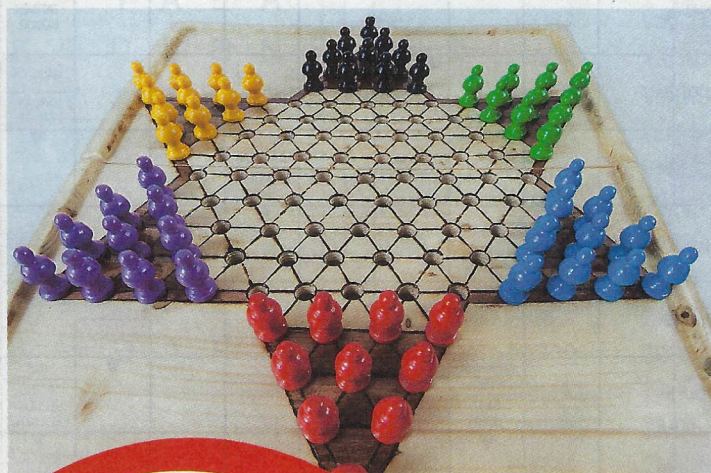
Umíte hrát halmu?

Klasická desková hra je určena pro dva nebo čtyři hráče (už od 8 let!) a vymyslel ji v roce 1880 americký chirurg George Howard Monks. Variantou je čínská halma.

PRAVIDLA OBYČEJNÉ HALMY: Hraje se na čtvercové síti 16x 16 polí. Figurky se postaví do rohu (přes roh). Cílem hry je převést všechny své figurky z jednoho rohu do rohu protilehlého. Pokud hrajou čtyři, každý má 13 figurek jedné barvy (při dvou hráčích má každý 19 figurek). Hráči střídavě posunují svými kameny na sousední volné pole libovolným směrem rovně i uhlopříčně, ale jen dopředu. Mohou přeskakovat své i cizí kameny, je-li další pole volné, klidně i pěkně dlouhé a kombinované skoky. Nesmí se ale přeskakovat přes dvě a více figurek stojících na sousedních polích.

Protihráčovy kameny se nevyhazují ani nijak nezatýkají.

PRAVIDLA ČÍNSKÉ HALMY: Hraje se na trojúhelníkovém nebo také hvězdicovém plánu šesti cípy, (hraje 2 až 6 hráčů. Hrají-li 2 hráči, mají každý 15 figurek, hraje-li 3–6 hráčů, má každý 10 figurek různé barvy. Hráči se na tahu střídají ve směru hodinových ručiček. Můžou hrát i dva hráči, každý se třemi barvami figurek. Pořadí barev se pevně dodržuje.

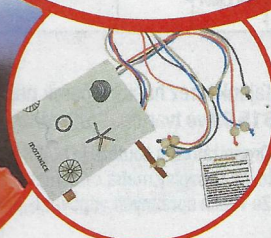


EXTRA TIP na léto

Deset různých her (Piškvorky Expert, Člověče nezlob se, Zlatá šestka, Dáma, Pexeso, Motanice, Kostky a hlavolamy Tangram Srdce, Tangram Čtverec a hlavolam Eternity) na cesty do hor i k moři v praktickém bavlněném pytlíčku. Připraveno ve spolupráci s cestovatelkou a designérkou Táňou Sekerkovou, která do každé hry vtiskla malý příběh ze svých cest. Vejdou se do každé kapsy nebo batohu. Jukněte na:

eshop.efko.cz/pytliczech

Na další straně si hry můžete vylustit v křížovce:-)



Otočte a vyhraje ➔

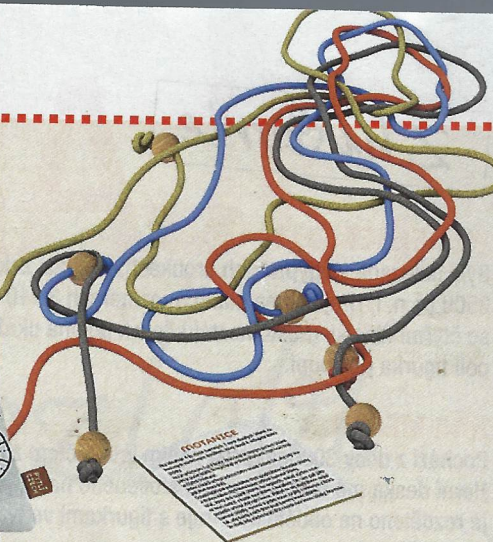
Pohoda a relax

KŘÍŽOVKA S VÝHROU



3x

SADA EFKO HER NA CESTY



Doplňte italské přísloví: „Když je hra dohrána, vrací se **(TAJENKA)** do stejné krabíčky.“
Víc na: eshop.efko.cz/pytliczech

POMŮCKA: ASK, LBA, OHR, ROVER, UMBRO, YALE	HLAVNÍ PRACOVNÍ POMĚR ZKR.	ODDĚLENÍ NEMOCNICE ZKR.	STARŠÍ SKAUT	PŘÍSTROJ HOVOR.	MALÝ MOUČNÍK	IDENTIFI- KAČNÍ ČÍSLO ZKR.	VÍŘENÍ	PŘESTO	KOPIE NA PSACÍM STROJI	AKADEMIE VĚD ZKR.	PRUH	STANY TVARU A HOVOR.	TMEL	ZNAČKA MILIAMPÉRU	NÁZEV PÍSMENE L	NETEČNÝ PLYN
ZPŮSOB JAPONSKÉ SEBE- VRAŽDY									TATÍNEK HOVOR.				ČÁST STROMU			
VÝPOČET									NÁSILNÍK ORGÁN ČICHU				AMERICKÁ UNIVERZITA OSOBNOST			
DRUH TRÁMU						ČES. ZPĚV. PETRA ??? MINULÝ STYL				DŽEZOVÝ ZPĚV S VĚTŠÍ CHUTÍ HOV.					PORÁŽKA V BOXU HOŠPODÁŘ- SKÉ KRMIVO	
NÁVŠTĚVNÍK	STÁTNÍ POKLADNA SLOVENSKÁ ČÍSLOVKA						DRUH PSA HOVOR. DOMÁCÍ ZVÍŘE			AKADEM. GYMNÁZIUM DĚTSKÁ HRA			ZNAČKA LIMONÁD HORSKÁ SLUŽ. ZKR.			
ČESKÝ TEXTÁŘ MICHAL ???							PEŘEJ POPLACH				UCHO NĚMECKY TRHAVINA				OCAS	SMRADY
OPERAČNÍ SYSTÉM ZKR.			AKVARIJNÍ RYBKA ČÁST NOHY					RAJ JMÉNO HEREČKY KAČÍRKOVÉ				SVAZEK OBILÍ ACETON				
NOČNÍ VIDINA				TAJENKA BRVA										CITOSLOVCE KON. RŽÁNÍ NEZASAHO- VAT NOHOU		
ZPÁTEČNÍK					VAŘENÉ MASO VONNÁ PRYSKYŘICE				PAROHÁČ VYBAVENÍ AUTA					POVZDECH LYRIČTÍ BÁSNÍCI		
MUŽSKÉ JMÉNO 26. 5.	OTROK ZNAČKA SPORTOV. POTŘEB					PLOŠNÁ VYMĚRA HARMONIE				MÍSTNOSTI NA TOPENÍ ZÁKL. LIS- TINA PŘÁV						
SÁLOVÝ FOTBAL						ŘEHOLNÍK SMLOUVA				PYLLE MASARYK. UNIVERZITA ZKR.				SUŠENKA		ALKOHOL. RÝŽOVÝ NÁPOJ
INICIÁLY ZPĚVÁKA MLÁDKA		ASLUSKÝ SOKOLIK PTÁT SE ANGLICKY				JMÉNO CHAČA- TURJANA SLOVAN				OBVATELKA SEV. STÁTU ST. PEDAG. NAKLADAT.						
SPZ LIBERCE			ÚSPĚCH INICIÁLY HERCE RODENA				NÁSTROJ NA BROUŠENÍ ZDE					KAMENNÁ HRÁZ KNÍŽ. ZESÍLENÝ POPĚVEK				
VYROBENÁ V IRSKU					RUBAT						PLACATÝ PŘEDMĚT					
JÍDLO						AMERICKÝ JEHLIČNAN					POSTAVENÍ RTU PŘI HŘE NA TRUBKU					

Jak hrát? Tajenku bez háčků a čárek pošlete v době od 4. 7. do 10. 7. 2023 (včetně) jako SMS na telefonní číslo 906 1509 ve tvaru: **CL (mezera)HRA3 (mezera)TAJENKA** (Příklad: CL HRA3 DAREK)

Cena SMS je 9 Kč vč. DPH. Organizátorem soutěže je MAFRA, a. s. Technicky zajišťuje ATS Praha. Infolinka (všední dny 9–18 hod.) 296 363 199. Podrobná pravidla najdete na casopisy.mafra.cz/soutez. Zásady ochrany osobních údajů a informace o zpracování osobních údajů najdete na casopisy.mafra.cz/zasady. Ze všech správných odpovědí, popřípadě správných tajenek (došlých do data uzávěrky soutěže) vylosujeme výhry: ce (nebo více výherců).